

SRPSKO IZDANJE WINGSPAN

PTICE EVROPE

Autor Elizabet Hargriv

Ilustracije Natalija Rohas,

Ana Marija Martinez Džaramilo i Bet Sobel

U prvoj ekspanziji za društvenu igru Wingspan predstavljamo vam lepe i raznovrsne ptice Evrope. Ove ptice karakteriše niz novih sposobnosti, uključujući sposobnosti „na kraju runde“ koje povećavaju interakciju između igrača, ptice koje mogu da pokriju više polja kako bi buduće akcije bile profitabilnije i ptice koje imaju koristi od viška karata ili hrane. Evropske ptice su dizajnirane tako da mogu da se mešaju sa kartama iz osnovne igre (i kartama iz budućih ekspanzija).

Evropska ekspanzija uključuje postolje/kutiju za odlaganje rastuće kolekcije ptica (prošlih, sadašnjih i budućih), 15 ljubičastih jaja, dodatne žetone hrane, nove pločice sa ciljevima i bonus karte, kao i novi blokčić za beleženje rezultata.

KOMPONENTE

1 pravila

81 karata sa pticama



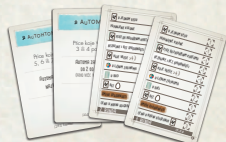
15 figurica jaja



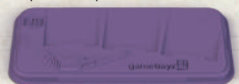
5 bonus karata



4 automa karte



1 postolje za karte



1 blokčić za beleženje rezultata



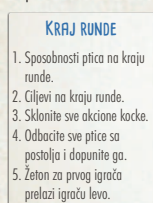
5 pločica sa ciljevima



38 žetona hrane



1 podsetnik



POSTAVKA

Promešajte karte iz ekspanzije sa ostalim kartama ptica. Isto uradite sa bonus kartama i pločicama sa ciljevima. Spojite jaja i žetone hrane iz osnovne igre i ekspanzije i formirajte jedinstvene zalihe za svaku od ovih komponenata.

PROMENE U POSTAVCI

Jedina promena u postavci kada igrate sa ekspanzijom je ta da treba da postavite podsetnik pored table sa ciljevima. Preporučujemo da koristite zelenu stranu table sa ciljevima, pošto neki od novih ciljeva ne funkcionišu najbolje sa plavom stranom.

Napomena: Sve akcione kocke treba da ostanu na tabli igrača, u redu u kom su odigrane, sve do bodovanja ciljeva na kraju runde. One igraju ulogu u nekim sposobnostima ptica na kraju runde, koje se pojavljuju u ovoj ekspanziji.

Važno: „Resetovati hranilicu” znači da ponovo ubacite svih pet kockica u hranilicu.

SPOSOBNOSTI PTICA

Ova ekspanzija uvodi novu kategoriju sposobnosti ptica koje se aktiviraju na kraju svake runde.



NA KRAJU RUNDE (TIRKIZNA): Ove sposobnosti se aktiviraju kada se odigraju svi potezi u rundi, ali pre bodovanja cilja za tu rundu.

- Aktivirajte ih po redosledu igranja, počevši od prvog igrača u toj rundi.
- Ako imate više ptica sa sposobnostima „na kraju runde”, možete da ih aktivirate redosledom po vašem izboru.
- Sposobnosti na kraju runde ne aktiviraju „jednom između poteza” (ružičaste) sposobnosti.

Neke ptice imaju * u ceni, što označava da te ptice imaju alternativnu cenu koja je naznačena u tekstu karte (pogledajte sposobnosti grabljivica).



Nekoliko bonus karata iz osnovne igre sada uključuju neke nove termine koji se javljaju u nazivima evropskih ptica:

- **KARTOGRAF** (ptice sa geografskim pojmovima u imenu): bara, Italija, Korzika, polje, sprud, Sredozemlje, Španija.
- **ANATOM** (ptice sa delovima tela u imenu): grba.
- **FOTOGRAF** (ptice sa bojama u imenu): plamena, riđa, rusa.
- **ZOOLOG** (ptice sa drugim životinjama u imenu): osa, pčela.

APENDIKS

CILJEVI

HRANA U LIČNIM ZALIHAMA	Broj žetona hrane u ličnim zalihama
KARTE SA PTICAMA U RUCI	Broj karata sa pticama u ruci
PTICE KOJE VREDE VIŠE OD 4 POENA	Broj odigranih ptica koje vrede više od 4 poena
PTICE BEZ JAJA	Broj odigranih ptica bez položenih jaja
PTICE U JEDNOM REDU	Broj odigranih ptica u staništu u kojem ima najviše odigranih ptica
POPUNJENE KOLONE	Broj kolona u kojima su popunjena sva tri polja za ptice
SMEĐE SPOSObNOSTI	Broj odigranih ptica sa smeđim „kada se aktivira” sposobnostima
BEZBOJNE I BEZ SPOSObNOSTI	Broj odigranih ptica koje nemaju sposobnosti ili imaju bezbojnu „kada se odigra” sposobnost
PTICE SA PODVUČENIM KARTAMA	Broj odigranih ptica koje imaju barem jednu podvučenu kartu ispod sebe
CENA U HRANI ODIGRANIH PTICA	Izbrojte koliko ste žetona hrane platili za sve vaše odigrane ptice. Za ptice kod kojih postoji izbor između različitih vrsta hrane, brojite samo jedan žeton



SPOSOBNOSTI PTICA

SPOSOBNOSTI UZIMANJA HRANE

BOROV KRSTOKLJUN	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci jednu, bilo koju,  iz hranilice, zatim uzmi 1  iz zaliha.	Uzimate  bez obzira na to koju kockicu odbacite iz hranilice.
OSIČAR	NA KRAJU RUNDE: Resetuj hranilicu. Ukoliko to uradiš, uzmi sve  iz resetovane hranilice.	Ukoliko se [određena vrsta hrane] ne nalazi u hranilici nakon što je resetujete, ništa ne uzimate.
BATOKLJUN PČELARICA ZIMOVKA	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu. Ukoliko to uradiš, uzmi 1  iz resetovane hranilice.	
OBIČNI GALEB	KADA SE AKTIVIRA: Ukradi 1  iz zaliha nekog drugog igrača i dodaj je u svoje lične zalihe. Taj igrač uzima 1  iz hranilice.	Hrana koju drugi igrač uzme ne mora da bude iste vrste kao hrana koja je ukradena.
KUKUMAVKA RUSI SYRAČAK SOJKA VODOMAR	KADA SE AKTIVIRA: Ukradi 1  iz zaliha nekog drugog igrača i sačuvaj je na ovoj ptici. Taj igrač uzima 1  iz hranilice.	
CRVENDAČ	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1 vrstu hrane iz zaliha koju si već uzeo u ovom potezu.	To može da bude hrana koju ste uzeli iz hranilice nakon što ste odigrali akciju UZMI HRANU, ili hrana koju ste uzeli kada ste aktivirali drugu pticu u ovom redu.
POLJSKI VRABAC VUGA	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uradi akciju UZMI HRANU, uzmi 1  iz hranilice, na kraju njegovog poteza.	Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete [određena vrsta hrane]. Ukoliko se [određena vrsta hrane] ne nalazi u hranilici nakon što je resetujete, ništa ne uzimate.
PLANINSKI DETLIČ	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1  iz hranilice.	Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete  .

GRNA ŽUNA	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi sve 🐾 iz hranilice.	Ukoliko sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, možete da je resetujete pre nego što uzmete sve 🐾. Akcija je završena kada uzmete sve beskičmenjake iz hranilice. Ukoliko se kao rezultat vaše akcije hranilica isprazni i mora da se dopuni, ne uzimate dodatnu hranu. Ukoliko kada uzmete sve beskičmenjake, sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, ne možete da je resetujete da biste uzeli još hrane.
VELIKA SENICA	KADA SE AKTIVIRA: Resetuj hranilicu. Ukoliko to uradiš, uzmi 1 🍄 iz resetovane hranilice.	
BELOGLAVI SUP GRNA VRANA	NA KRAJU RUNDE: Izaberi bilo kog igrača (uključujući sebe). Sačuvaj 1 🐸 iz zaliha, na ovoj ptici, za svaku pticu sa 🦋 koju taj igrač ima.	
BRGLIJEZ JELOVA SENICA	KADA SE AKTIVIRA: Uzmi 1 🌾 iz zaliha i sačuvaj je na ovoj ptici. U bilo kom trenutku možeš da potrošiš sačuvane 🌾 na ovoj ptici.	🌾 sačuvane na ovim pticama se ne računaju kao da su u vašim zalihamama za ciljeve na kraju runde, iako možete da ih koristite za odigravanje drugih ptica.
SVRAKA	NA KRAJU RUNDE: Izaberi 1 drugog igrača. Za svaku njegovu akcionu kocku na 🎲 sačuvaj po 1 🎲 iz zaliha na bilo kojoj ptici.	Ove sposobnosti možete da iskoristite da sačuvate hranu na pticama koje inače nemaju tu sposobnost.
LEŠNIKARA	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi od 1 do 5 ptica iz 🏠. Sačuvaj po 1 🌾 iz ličnih zaliha na svakoj od njih.	
MALI SLAVUJ MODROVOLJKA	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi jednu vrstu hrane. Svi igrači uzimaju 1 hranu te vrste iz zaliha.	

SPOSOBNOSTI POLAGANJA JAJA

OBIČNI POPIĆ	NA KRAJU RUNDE: Izaberi 1 drugog igrača. Za svaku njegovu akcionu kocku na  , položi po 1 ○ na ovu pticu.	
ZAPADNA ČUBASTA ŠEVA	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1  iz ličnih zaliha. Ukoliko to uradiš, položi 2 ○ na ovu pticu.	
PATKA DUPLJAŠICA	NA KRAJU RUNDE: Položi po 1 ○ na ovu pticu za svaku drugu pticu koju imaš sa  gnezdnom.	 gnezda se računaju kao  za ovu pticu.
OBIČNA KUKAVICA	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač uradi akciju POLOŽI JAJA, možeš da položiš 1 ○ na neku drugu pticu koja ima  ili  gnezdo.	 gnezda se računaju kao  i  za ovu pticu.
CRNA CRVENREPKA GRMUŠA ČAVRLJANKA	NA KRAJU RUNDE: Izaberi stanište bez ○. Položi po 1 ○ na svaku pticu u tom staništu.	
ŠPANSKA KAMENJARKA	KADA SE AKTIVIRA: Položi po 1 ○ na svaku pticu u ovoj koloni, uključujući i ovu pticu.	
MORSKI SOKO	KADA SE AKTIVIRA: Baci sve kockice koje nisu u hranilici. Ukoliko dobiješ  , položi 1 ○ na ovu pticu.	



SPOSOBNOSTI VUČENJA KARATA

BELA RODA CRNOGRLI MORSKI GNJURAC VODENKOS	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci sve preostale  sa postolja i dopuni ga. Ukoliko to uradiš, vuci 1 novu  sa postolja.	
ČAPLJICA ŽUTA ČAPLJA	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 1  sa postolja koja može da živi u [određeno stanište].	Ukoliko na postolju nema  sa tim staništem, ništa ne uzimate.
OBIČNI CVRČIĆ	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 2 . Svi ostali igrači vuku po 1  sa vrha špila.	Možete da birate da li ćete da vučete karte sa postolja ili sa vrha špila, ali svi ostali igrači moraju da vuku karte sa vrha špila.
ĆUBASTI GNJURAC VILSONOVA BURNICA	KADA SE AKTIVIRA: Vuci po 1  za svako prazno polje u ovom redu. Na kraju svog poteza zadrži 1 i odbaci ostale.	Ove karte držite odvojeno od karata koje imate u ruci i drugih karata koje ste povukli u tom potezu. Njih ne možete da iskoristite u tom potezu. Da ne biste usporavali igru, na kraju svog poteza odlučite koju ćete kartu da zadržite. Sledeći igrač može da započne svoj potez dok vi to radite.



SPOSOBNOSTI FORMIRANJA JATA

OBIČNI ZVIŽDAK ZEBA	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi od 1 do 5 ptica u ovom staništu. Podvuci po 1  iz ruke pod svaku.	Ovu sposobnost možete da iskoristite da podvučete karte pod ptice koje inače nemaju tu sposobnost.
LABUD GRBAC	KADA SE AKTIVIRA: Izaberi od 1 do 3 ptice iz  . Podvuci po 1  iz ruke pod svaku. Ukoliko podvučeš barem 1 kartu, vuci 1  .	Ovu sposobnost možete da iskoristite da podvučete karte pod ptice koje inače nemaju tu sposobnost. Vučete samo 1  bez obzira na to koliko ste ih podvukli.
SPRUDNIK UBOJICA	NA KRAJU RUNDE: Podvuci do 3  iz ruke pod ovu pticu. Vuci po 1  za svaku kartu koju si podvukao.	
PLAMENAC SIVA VRANA	KADA SE AKTIVIRA / NA KRAJU RUNDE: Izaberi 1 drugog igrača. Za svaku njegovu akcionu kocku na [određeno stanište], podvuci po 1  iz ruke pod ovu pticu, zatim vuci isti broj  .	Ove ptice imaju istu sposobnost, koja se odigrava u različitim fazama igre. Ne možete da podvučete više karata nego što ima akcionih kocaka.
SREDOZEMNI GALEB	KADA SE AKTIVIRA: Vuci 2  sa vrha špila. Podvuci 1 pod ovu pticu, a drugu zadrži.	
CRNA ČIOPA ČVORAK GUGUTKA VRABAC POKUČAR	NA KRAJU RUNDE: Odbaci do 5 [bilo koja vrsta hrane] iz ličnih zaliha. Za svaku odbačenu, podvuci po 1  sa vrha špila pod ovu pticu.	
ČEŠLJUGAR	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač podvuče  , iz bilo kog razloga, podvuci 1  sa vrha špila pod ovu pticu.	
SNEŽNA STRNADICA	JEDNOM IZMEĐU POTEZA: Kada neki drugi igrač podvuče  , iz bilo kog razloga, podvuci 1  iz ruke pod ovu pticu, zatim vuci 1  na kraju njegovog poteza.	

SPOSOBNOSTI GRABLJIVICA

JASTREB KOBAC KRSTAŠ PRUGASTI ORAO	KADA SE ODIGRA: Umesto svakog 🐾 u ceni ove ptice, možeš da platiš 1 🎲 iz ruke. Ukoliko to uradiš, podvuci tu 🎲 pod ovu pticu.	Ako iskoristite ovu sposobnost, ona se računa i kao podvlačenje karata i kao uspešno urađena sposobnost grabljivica i na osnovu toga aktivira ptice sa ružičastim sposobnostima.
EJA LIVADARKA LASTAVIČAR MIŠAR RIĐA LUNJA	KADA SE ODIGRA: Umesto da platiš cenu odigravanja, možeš da postaviš ovu pticu preko druge ptice na tabli. Odbaci sva jaja i hranu sa te karte i podvuci je pod ovu pticu.	Ako koristite ovu sposobnost ne plaćate cenu u hrani i jajima za ove ptice. Ovo se računa i kao podvlačenje karata i kao uspešno urađena sposobnost grabljivica i na osnovu toga aktivira ptice sa ružičastim sposobnostima. Sve karte koje su bile podvučene pod originalnu kartu ostaju podvučene, ali morate da odbacite sva jaja i hranu.
OBIČNA BLUNA	KADA SE AKTIVIRA: Baci sve 🍎 koje nisu u hranilici. Ukoliko dobiješ 🐟, uzmi toliko 🐟 iz zaliha i sačuvaj ih na ovoj ptici.	



OSTALE SPOSOBNOSTI

DUGOREPA SENICA MODROVRANA OBIČNI KOS SIVA ČAPLJA	KADA SE ODIGRA: Postavi ovu pticu vodoravno, tako da zauzme 2 polja u [određeno stanište]. Plati nižu cenu u jajima.	Ove ptice se i dalje računaju kao 1 ptica za ciljeve koji uzimaju u obzir broj ptica, ali pošto zauzimaju dva polja, računaju se dvostruko za cilj „popunjene kolone”. Ove ptice mogu da se odigraju normalno u 5. kolonu, bez obzira na ovu sposobnost. Sledeću pticu koju odigrate u ovo stanište postavite desno od ove ptice.
DIVLJA GUSKA SVILOREPI GVRČIĆ ZELENA ŽUNA	NA KRAJU RUNDE: Ova ptica se računa dvostruko za ciljeve na kraju runde, ukoliko ispunjava uslove.	Ove ptice se računaju dvostruko samo za ciljeve, ne i za bonus karte ili poene na kraju igre. Jaja na ovim kartama ne računaju se dvostruko ako se za cilj broje jaja.
BARSKA KOKICA DUGOKLJUNI PUZIĆ KRALJIĆ	KADA SE AKTIVIRA: Odbaci 1 [○/🍀/🎲]. Ukoliko to uradiš, odigraj još jednu pticu u [određeno stanište]. Plati redovnu cenu odigravanja.	Ako druga odigrana ptica ima sposobnost KADA SE ODIGRA, ona se aktivira.
BELA PLISKA ITALIJANSKA GRMUŠA CRVENOVOLJKA STRNADICA ŽUTOVOLJKA	NA KRAJU RUNDE: Ukoliko si uradio sve 4 akcije u ovoj rundi, odigraj još jednu pticu. Plati redovnu cenu odigravanja.	Ako druga odigrana ptica ima sposobnost KADA SE ODIGRA, ona se aktivira. Ako druga odigrana ptica ima sposobnost NA KRAJU RUNDE, ona se aktivira.
VELIKA SPRUTKA MULJAČA	KADA SE ODIGRA: Povuci 1 novu bonus kartu. Zatim vuci 3 🍀 i zadrži 1 od njih.	Možete da pogledate bonus kartu koju ste povukli pre nego što uradite drugi deo akcije.
KORZIKANSKI BRGLIJEZ	KADA SE ODIGRA: Povuci 1 novu bonus kartu. Zatim uzmi 1 🎲 iz hranilice.	
MALA DROPLJA SNEŽNA SOVA	KADA SE ODIGRA: Povuci 1 novu bonus kartu. Zatim vuci 1 🍀 ili položi 1 ○ na bilo koju pticu.	
GRLICA	KADA SE ODIGRA: Povuci 1 novu bonus kartu. Zatim uzmi 1 🎲 iz hranilice ili položi 1 ○ na bilo koju pticu ili vuci 1 🍀.	

AUTOMA PRAVILA ZA EKSPANZIJU

AUTOR DAVID STADLI

Sva pravila iz Wingspan Autome važe, osim izmena koje se ovde izričito navode.

BONUS KARTE SAMO ZA AUTOMU—Ova ekspanzija donosi dve bonus karte samo za Automu. Tokom postavke igre, umesto da nasumično povučete bonus kartu za Automu iz špila bonus karata, možete da izaberete jednu od ove dve karte.

Napomena: Karta Automatsko društvo ima izraženiji efekat na bodovanje kada koristite bonus karte samo za Automu. Preporučujemo da ne koristite kartu Automatsko društvo sa bonus kartama samo za Automu sve dok ne budete spremni za ozbiljan izazov.

NOVE KARTE ZA BODOVANJE CILJEVA—Dve nove karte za bodovanje ciljeva na kraju runde donose osnovne vrednosti za Automu prilikom bodovanja novih pločica sa ciljevima na kraju runde iz ove ekspanzije.

KRAĐA—Neke sposobnosti ptica vam omogućavaju da kradete od drugih igrača. Kada aktivirate ovu vrstu sposobnosti, možete da kradete od Autome samo ako ona ima akcione kocke na pločici cilja za tekuću rundu (ne sklanjajte kocke sa pločice). U suprotnom ne dobijate ništa. Sve što uzimate, uzmite iz zaliha, a kao i obično Automa ne dobija ništa.

TIKIZNE SPOSOBNOSTI—Za svaku sposobnost „na kraju runde” koja traži od vas da izaberete „1 drugog igrača” ili „bilo kog igrača (uključujući sebe)”, smatra se da Automa ima onoliko traženih elemenata koliko ima njenih akcionih kocaka na pločici cilja tekuće runde.



Primer: Sposobnost Beloglavog supra glasi: „Izaberi bilo kog igrača (uključujući sebe). Sačuvaj po 1 iz zaliha, na ovoj ptici, za svaku pticu sa koju taj igrač ima”. Ako Automa ima 2 akcione kocke na pločici cilja, sačuvajte 2 na ovoj ptici. Međutim, ako vi imate 3 ptice sa na vašoj tabli, sačuvajte 3.

ZASLUGE

- Informacije o pticama su preuzete iz Handbook of Birds of the World Alive (www.hbw.com) i Collins Bird Guide (HarperCollins.co.uk).
- Imena ptica na srpskom su preuzeta iz Vasić, V.F., Simić, D.V., Stanimirović, Ž., Karakašević, M., Šćiban, M., Ružić, M., Kulić, S., Kulić, M., Puzović Srpska nomenklatura I. Dvogled 4, septembar 2004: 7-19. Beograd i Srpska nomenklatura II. Dvogled 5-6, maj 2005: 11-19. i sajta ebird.org.
- Fotografije ptica su obezbedili Levent Akduman, Glen Bartli, Džordi Bas, Rob Belterman, Roman T. Brevka, Mika Brun, Klajv Braun, Pol Kuls, Džost De Smet, Patrik Donini, Hesus Giraldo, Stanislav Harvančík, Matijas Hofstede, Havard Karli, Ruben Domingo Martinez, Rob Van Morik, Alan Marfi, Geri Spicer, Anders Svenson, Džonatan Tolin, Stefano Untertiner i Morten Vajns.
- Slike ptica i druge ilustracije možete da nađete na nataliarojasart.com i anammartinez.com.
- Tip slova Cardenio Modern dizajnirao je Nils Kordes, nilscordes.com.

Prvo srpsko izdanje: © 2022 Mipl
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad.
Za dodatne informacije i podršku, posetite nas na
www.drustveneigre.rs



STONEMAIER
GAMES



©2019 Stonemaier LLC. Wingspan je zaštitni znak kompanije Stonemaier LLC. Sva prava zadržana.